Ringflorenza

Un hack d'Inflorenza pour jouer dans la Terre du Milieu

Et si on utilisait Inflorenza pour jouer des histoires épiques de lutte désespérée contre des forces corrompues, comme dans le Silmarillion et le Seigneur des Anneaux ?

Ce hack propose 6 nouveaux thèmes, et une mécanique de corruption de phrase, pour représenter la lutte de l'Espoir et de l'Ombre.

Théâtre Terre du Milieu

Les six nouveaux thèmes suivants sont définis :

Communauté	1 Famille 2 Exil 3 Tradition 4 Construction 5 Alliance 6 Peuple
Passions	1 Amour 2 Loyauté 3 Haine 4 Quête 5 Orgueil 6 Espoir
Destin	1 Malédiction 2 Promesse 3 Coïncidence 4 Obligation 5 Interdit 6 Héritage
Secrets	1 Connaissances gardées 2 Lieux cachés 3 Relique perdue 4 Aveux volés 5 Rituel interdit 6 Créatures des premiers Âges
Magie	1 Anneau 2 Palantir 3 Relique 4 Enchantement 5 Sorcellerie 6 Istari
Ombre	1 Ténèbres 2 Peur 3 Haine 4 Malheur 5 Souffrance 6 Folie

À la création des personnages, il est conseillé d'écrire une phrase de Race par personnage, pour créer un peu de contexte, avant d'écrire les phrases contenant le verbe « vouloir ». Ces dernières doivent toujours être liées à une phrase déjà écrite. Les personnages commencent donc à deux phrases.

Description des Thèmes :

- **Communauté**

Les peuples de la Terre du Milieu ont bien compris qu'il est plus facile de vivre en se rassemblant en des lieux fixes, plus faciles à défendre et à nourrir. Mais cela nécessite souvent de se soumettre à une autorité, ou alors d'en être soi-même responsable. Et le pouvoir corrompt.

- **Passion**

Espoir, Courage, Vanité, Orgueil, Amour, Détermination, Soif d'aventure ou de connaissances. Les passions poussent les faibles comme les puissant·es à accomplir des actes qui les dépassent.

- **Destin**

Les actes passés pèsent lourd sur les choix et événements du présent. Qu'ils vénèrent les Valar et leur sagesse, ou qu'ils ne dépendent que de leur lignée et des promesses de leurs ancêtres, les peuples de la Terre du Milieu ont souvent un chemin tracé devant eux depuis des Âges anciens.

- **Secrets**

L'histoire de la Terre du Milieu court sur des millénaires. Durant ce long passé, des reliques ont été forgées et perdues, des caves ont été creusées et oubliées, des sortilèges ont été découverts et cachés. Même encore de nos jours, l'Ombre dissimule toute la noirceur de ses intentions, celles et ceux qui la défient cachent leur force : bien sage qui décèle la vraie nature des événements.

- **Magie**

Les êtres les plus puissants manipulent des forces qui dépassent l'entendement. Secrets, reliques, anneaux, la source de ce pouvoir prend des formes multiples. Mais rares sont les personnes assez puissantes et assez sages pour en garder le contrôle.

- **Ombre**

L'Ombre plane sur la Terre du Milieu. Elle menace les peuples qui tentent de s'y opposer, et gagne toujours plus d'influence. Ses buts sont parfois évidents, parfois au contraire indéchiffrables.

Règle supplémentaire : Corruption

Rien n'est mauvais, au commencement. Chaque être peut être corrompu, amené par orgueil, par tromperie ou par peur à avoir des actions contraires à ses valeurs. Mais l'Ombre paraît tellement puissante, n'est-il pas normal d'y succomber ?

La règle de corruption de phrase fonctionne de la manière suivante : un camp qui devrait perdre un conflit peut décider de **se laisser tenter par la corruption**. Pour ce faire, ce camp ne garde que leurs dés de sacrifice (les joueuses devront barrer une phrase par dé de sacrifice, comme habituellement), et ne conserve donc ni dé de souffrance ni dé de puissance. Puis, chaque joueuse doit **corrompre une des phrases de son personnage :**

- **Corrompre une souffrance** lui fait gagner en gravité (le problème devient plus intense, plus urgent, touche plus de personnes/des personnes plus proches), au point que le personnage ne peut plus l'ignorer.
- **Corrompre une puissance** en fait un Désespoir : l'avantage s'est révélé dévastateur de manière inattendu, ou bien est désormais inaccessible.

Dans le cas ou la joueuses a autant de dés de sacrifice que de phrases sur sa feuille de personnage, elle peut alors barrer toutes les phrases, puis écrire une **phrase de création** corrompue. Il est conseillé de l'écrire en « je veux », pour marquer l'orgueil ou la servilité du personnage.

Conseil de création : une communauté de personnages ?

Dans les écrits de Tolkien, la lutte contre la Menace n'a que rarement été soudée et universelle. La plupart du temps, chaque peuple, chaque clan cherche à assurer sa subsistance par ses propres moyens. Il est donc normal que, à l'instar des parties d'Inflorenza « classiques », les personnages aient des buts contradictoires, et qu'ils ne coopèrent donc pas toujours face à l'Ombre.

Thèmes bonus

D'autres idées de thème qui n'ont pas été gardés pour la version finale. S'ils vous inspirent, n'hésitez pas !

- **Tradition**

Les peuples font perdurer leur histoire par des récits, épiques ou tragiques, portant les enseignements et les griefs passés. De plus, de nombreuses coutumes aux origines oubliées ponctuent la vie des communautés et guident les décisions de leurs membres. Mais même ces traditions ancestrales peuvent être corrompues ou dévoyées.

- **Art**

Musique, chant, architecture, sculpture, forge...la beauté prend des formes différentes pour chaque peuple. Les œuvres majeures de la Terre du Milieu sont souvent porteuses d'espoir pour celles et ceux qui les découvrent, mais sont aussi sources de convoitise.

- **Peuples**

Dunedains, Elfes, Gobelins, Hobbits, Humains, Nains, sont les peuples de la Terre du Milieu. Si certains entretiennent des relations cordiales, d'autres s'évitent, voire sont en guerre ouverte, tandis que d'autres encore pensent que les autres peuples ne sont que des légendes.

- **Guerre**

Contre d'autres peuples, contre une autre communauté, ou contre l'Ombre, la Terre du Milieu est en permanence proie aux conflits. Les alliances se forment pour s'opposer à des menaces toujours plus grandes, mais se délient au gré des rancœurs personnelles et des trahisons.

- **Nature**

La Terre du Milieu est vaste et peu peuplée : entre deux communautés se déploient de larges étendues sauvages. Des animaux y rôdent, et des choses bien plus étranges encore, que seules quelques légendes gardent en mémoire.

- **Ruine**

Il y a eu des Âges meilleurs, et de rares vestiges éparpillés en sont les témoins silencieux. Souvent, la nature y a repris ses droits, et ils sont à peine discernables dans le paysage. Ailleurs, des communautés ont tenté de s'y installer ; presque toutes ont connu un destin funeste.

- **Créatures**

La Terre du Milieu est peuplée d'êtres très variés ; de gabarits, pouvoirs, habitats, et formes de sociétés diverses. Si peu furent mauvaises à l'origine, et bien que quelques unes aient su résister, nombres d'entre elles ont été corrompues, devenant des menaces mortelles pour les peuples s'opposant à l'Ombre.